

***GULALI* BENTUK AYAM SEBAGAI INSPIRASI
PENCIPTAAN PERHIASAN LOGAM**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

***GULALI* BENTUK AYAM SEBAGAI INSPIRASI
PENCIPTAAN PERHIASAN LOGAM**



PENCIPTAAN

Oleh:

ACHMAD FAUZI

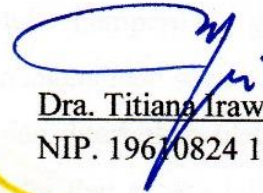
NIM 1311774022

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni
2019**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

GULALI BENTUK AYAM SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN PERHIASAN LOGAM diajukan oleh Achmad Fauzi, NIM. 1311774022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 28 Januari 2019.

Pembimbing I/Anggota



Dra. Titiana Irawani, M.Sn.

NIP. 19610824 198903 2 001

Pembimbing II/Anggota



Budi Hartono, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720920 200501 1 002

Cognate/Anggota



Drs. Rispul, M.Sn.

NIP. 19631104 199303 1 001

Ketua Jurusan Kriya/Ketua Program
Studi S-1 Kriya Seni/Anggota



Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.

NIP. 19620729 199002 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya menyatakan dengan ini bahwa laporan Tugas Akhir dengan judul: “*Gulali* Bentuk Ayam Sebagai Inspirasi Penciptaan Perhiasan Logam” berisi karya yang belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi manapun dan sepanjang pengetahuan saya belum pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan secara jelas disebutkan dalam daftar pustaka.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 28 Januari 2019

Achmad Fauzi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan dengan segala kerendahan hati dihadapan Allah SWT karya tugas akhir ini untuk almarhum Bapakku dan almarhumah Ibu, Anakku Silmi, Istriku Fitriani Kartika Sari dan untuk Semua Pecinta Seni.



MOTTO

Mencari Ridlo-Nya



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Alhamdulillah, Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT atas berkah, rahmat, serta hidayah-Nya, dan tak lupa shalawat serta salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW atas syafaatnya, syaikh Abdul Qodir Al Jailaniy atas karomahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Dengan rasa hormat dan segala kerendahan hati, penulisan ini tidak terlepas dari keterlibatan beberapa pihak yang telah memberikan bimbingan, dorongan, dan bantuan maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dra. Titiana Irawani, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I atas kebaikan, kesabaran dan ketulusannya membimbing, mengarahkan dan memberikan pencerahan dari awal hingga akhir masa perkuliahan ini.
5. Budi Hartono, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, atas kebaikan, bimbingan, arahan, serta ide-idenya dan memberikan semangat selama masa perkuliahan sampai pembuatan Tugas Akhir ini berlangsung.
6. Drs. Rispul, M.Sn., selaku Dosen Wali yang selalu membantu dan membimbing kami selama masa perkuliahan ini.

7. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn., atas motivasinya yang tidak akan pernah kami lupakan.
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan Fakultas Seni Rupa serta staf perpustakaan kampus ISI Yogyakarta.
9. Istri saya Fitriani Kartika Sari yang selalu memberikan semangat, dukungan dan cintanya, juga anak saya Arini Iklila Silmi, kaulah peri kecilku yang membawa kami selalu dalam mahkota kedamaian dan kebahagiaan.
10. Bapak dan Ibu serta keluarga besar Jogja atas kasih sayang, kebaikan, kepercayaan, semangat, dorongan dan bimbingan, baik moral, material maupun spiritual.
11. Keluarga besar Jember atas kasih sayang, kebaikan, semangat dan dukungan moral maupun material.
12. Kang Supri yang dengan ketulusan hati dan sepenuh jiwa raganya memberikan setiap malam sampai paginya untuk membimbing kami, membantu dan berbagi cerita.
13. Yah Pono yang selalu meluangkan waktunya untuk bercengkrama dan atas dukungan, motivasi, arahan serta pencerahannya.
14. Alex dan Setyo atas kebaikan dan bantuannya.
15. Rahel, Udin, Yuli, Johan, Bayu, Ceria, Didit, Ulfi, Topan dan Ely yang sudah membantu dengan sepenuh hati. *Maturnuwun* semuanya...
16. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, semoga amal kebbaikannya senantiasa mendapat rahmat dan berkah dari Allah SWT.

Akhirnya, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Kriya Seni dan umumnya bagi pembaca serta pecinta seni. Aamiin...

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 28 Januari 2019

Penulis

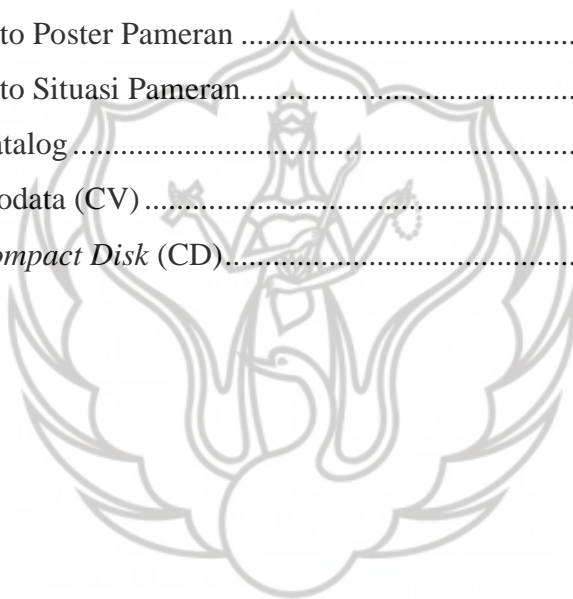
Achmad Fauzi



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xviii
BAB. I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat	2
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	3
1. Metode Pendekatan	3
2. Metode Penciptaan	3
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	7
A. Sumber Penciptaan.....	7
B. Landasan Teori.....	11
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	13
A. Data Acuan.....	13
B. Analisis Data Acuan.....	14
C. Rancangan Karya	15
D. Proses Perwujudan.....	27
1. Alat dan Bahan	27
2. Teknik Pengerjaan.....	36
3. Tahap Perwujudan.....	37
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	49

1. Kalkulasi Biaya Karya	49
2. Rekapitulasi Biaya Keseluruhan	52
BAB IV. TINJAUAN KARYA	53
A. Tinjauan Umum	53
B. Tinjauan Khusus.....	54
BAB V. PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	73
WEBTOGRAFI	74
LAMPIRAN	75
A. Foto Poster Pameran	75
B. Foto Situasi Pameran.....	76
C. Katalog.....	77
D. Biodata (CV).....	78
E. <i>Compact Disk</i> (CD).....	80



DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Alat dan Bahan Model atau Pola.....	27
Tabel 2.	Alat dan Bahan Cor Logam Kuningan.....	28
Tabel 3.	Alat Merapikan Hasil Cor	31
Tabel 4.	Alat dan Bahan Stel.....	33
Tabel 5.	Alat dan Bahan Patri	34
Tabel 6.	Alat dan Bahan <i>Finishing</i>	36
Tabel 7.	Tahap Perwujudan Perhiasan.....	38
Tabel 8.	Kalkulasi Biaya Karya I.....	49
Tabel 9.	Kalkulasi Biaya Karya II.....	49
Tabel 10.	Kalkulasi Biaya Karya III.	49
Tabel 11.	Kalkulasi Biaya Karya IV	50
Tabel 12.	Kalkulasi Biaya Karya V	50
Tabel 13.	Kalkulasi Biaya Karya VI	50
Tabel 14.	Kalkulasi Biaya Karya VII	51
Tabel 15.	Kalkulasi Biaya Karya VIII	51
Tabel 16.	Kalkulasi Biaya Karya IX	51
Tabel 17.	Kalkulasi Biaya Karya X	52
Tabel 18.	Kalkulasi Biaya Karya XI	52
Tabel 19.	Rekapitulasi Biaya Karya	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	<i>Practice-Led Research: Sebuah Kerangka Praktik</i>	5
Gambar 2.	Permen <i>Gulali</i> Tradisional Bentuk Ayam, 2018.....	8
Gambar 3.	Permen <i>Gulali</i> Tradisional Bentuk Bunga Matahari, 2018.....	8
Gambar 4.	Permen <i>Gulali</i> Tradisional Bentuk Kupu-kupu, 2016	9
Gambar 5.	Permen <i>Gulali</i> Tradisional Bentuk Naga, 2015	9
Gambar 6.	Penjual Permen <i>Gulali</i> Keliling, 2018	10
Gambar 7.	PIN. Silicon bronze, “Growth”. 21/4” long, Lost wax, by Robert Coleman	13
Gambar 8.	Sterling silver with pearls and jade, Lost wax, by John Leary	13
Gambar 9.	Pendant. Silver with botryoidal jade, Lost wax, by Edna Sayre.....	14
Gambar 10.	Rancangan Karya I (Kalung), 2018	16
Gambar 11.	Gambar Kerja Rancangan Karya I (Kalung), skala 1:2, 2018..	16
Gambar 12.	Rancangan Karya II (Anting), 2018.....	17
Gambar 13.	Gambar Kerja Rancangan Karya II (Anting), 2018	17
Gambar 14.	Rancangan Karya III (Gelang), 2018	18
Gambar 15.	Gambar Kerja Rancangan Karya III (Gelang), 2018	18
Gambar 16.	Rancangan Karya IV (Cincin), 2018.....	19
Gambar 17.	Gambar Kerja Rancangan IV (Cincin), 2018.....	19
Gambar 18.	Rancangan Karya V (Kalung), 2018.....	20
Gambar 19.	Gambar Kerja Rancangan Karya V (Kalung), skala 1:3, 2018	20
Gambar 20.	Rancangan Karya VI (Bros), 2018.....	21
Gambar 21.	Gambar Kerja Rancangan Karya VI (Bros), 2018	21
Gambar 22.	Rancangan Karya VII (Kalung), 2018	22

Gambar 23.	Gambar Kerja Rancangan Karya VII (Kalung), skala 1:2, 2018.....	22
Gambar 24.	Rancangan Karya VIII (Anting), 2018.....	23
Gambar 25.	Gambar Kerja Rancangan Karya VIII (Anting), 2018.....	23
Gambar 26.	Rancangan Karya IX (Gelang), 2018.....	24
Gambar 27.	Gambar Kerja Rancangan Karya IX (Gelang), 2018.....	24
Gambar 28.	Rancangan Karya X (Kalung), 2018.....	25
Gambar 29.	Gambar Kerja Rancangan Karya X (Kalung), skala 1:2, 2018.....	25
Gambar 30.	Rancangan Karya XI (Giwang), 2018.....	26
Gambar 31.	Gambar Kerja Rancangan Karya XI (Giwang), 2018.....	26
Gambar 32.	Clay (Tanah Liat Sintetis).....	27
Gambar 33.	Butsir	27
Gambar 34.	Hasil Model atau Pola.....	28
Gambar 35.	Kayu Cetakan.....	28
Gambar 36.	Ayakan	28
Gambar 37.	Pasir Tanah Liat	29
Gambar 38.	Semprotan Air	29
Gambar 39.	Pasir Gamping.....	29
Gambar 40.	Tusuk Lubang.....	29
Gambar 41.	Sendok dan Pinset.....	30
Gambar 42.	Sapu dan Kuas.....	30
Gambar 43.	Kerok	30
Gambar 44.	Bahan Baku Cor (Kuningan Skrup)	30
Gambar 45.	Tungku Cor	31
Gambar 46.	Model dari Tanah Liat Sintetis.....	31

Gambar 47.	Mesin Grenda.....	31
Gambar 48.	Kikir	31
Gambar 49.	Tuner	32
Gambar 50.	Amplas	32
Gambar 51.	Gergaji Tangan.....	32
Gambar 52.	Mesin Ampas	32
Gambar 53.	Gunting Logam	33
Gambar 54.	Tang.....	33
Gambar 55.	Bor Duduk.....	33
Gambar 56.	<i>Gembosan</i>	34
Gambar 57.	HCl.....	34
Gambar 58.	<i>Spuier</i>	34
Gambar 59.	Boraks	35
Gambar 60.	Pinset.....	35
Gambar 61.	Pinset.....	35
Gambar 62.	<i>Brasso</i> dan <i>Lansol</i>	36
Gambar 63.	Mesin <i>Polish</i> atau Selep	36
Gambar 64.	Bahan Koting/ <i>Clear</i>	36
Gambar 65.	Membuat model atau pola dengan clay.....	38
Gambar 66.	Menata model atau pola	38
Gambar 67.	Mengayak pasir tanah liat	38
Gambar 68.	Memadatkan cetakan tanah liat	39
Gambar 69.	Memadatkan cetakan tanah liat.....	39
Gambar 70.	Memadatkan cetakan tanah liat.....	39
Gambar 71.	Membersihkan model atau pola	39

Gambar 72.	Membersihkan model atau pola	40
Gambar 73.	Membedaki model cetakan	40
Gambar 74.	Memasang kotak cetakan lain	40
Gambar 75.	Memasang pipa besi.....	40
Gambar 76.	Mengayak pasir tanah liat	41
Gambar 77.	Mengisi kotak cetakan.....	41
Gambar 78.	Memadatkan cetakan tanah liat	41
Gambar 79.	Memadatkan cetakan tanah liat.....	41
Gambar 80.	Mencabut pipa besi	42
Gambar 81.	Meratakan cetakan.	42
Gambar 82.	Membuat lubang dengan sendok.....	42
Gambar 83.	Membersihkan cetakan	42
Gambar 84.	Membuat jalur cor.....	43
Gambar 85.	Menyemprot model atau pola cetakan	43
Gambar 86.	Memukul-mukul model atau pola cetakan.....	43
Gambar 87.	Melepas model atau pola cetakan.	43
Gambar 88.	Hasil model atau pola cetakan	44
Gambar 89.	Memasang kotak cetakan.....	44
Gambar 90.	Persiapan pengecoran.....	44
Gambar 91.	Persiapan pengecoran.....	44
Gambar 92.	Pengecoran	45
Gambar 93.	Hasil pengecoran	45
Gambar 94.	Melepas hasil cor.....	45
Gambar 95.	Merapikan sisa cor	46
Gambar 96.	Proses merapikan	46

Gambar 97.	Proses gergaji	46
Gambar 98.	Menyusun desain	46
Gambar 99.	Proses patri	47
Gambar 100.	Direndam cairan obat <i>godog</i>	47
Gambar 101.	Proses amplas	47
Gambar 102	Mencairan kimia SN dengan air	47
Gambar 103	Proses stel	48
Gambar 104.	Prose polish dan <i>coating</i>	48
Gambar 105.	Karya I (Kalung)	54
Gambar 106.	Karya II (Anting)	55
Gambar 107.	Karya III (Gelang)	56
Gambar 108.	Karya IV (Cincin)	57
Gambar 109.	Foto Karya Set Perhiasan I	58
Gambar 110.	Karya V (Kalung).....	59
Gambar 111.	Karya VI (Bros)	60
Gambar 112.	Foto Karya V (Kalung)	61
Gambar 113.	Karya VI (Bros).....	62
Gambar 114.	Karya VII (Kalung).....	63
Gambar 115.	Karya VIII (Anting)	64
Gambar 116.	Karya IX (Gelang)	65
Gambar 117.	Foto Karya Set Perhiasan III	66
Gambar 118.	Karya X (Kalung)	67
Gambar 119.	Karya XI (Anting)	68
Gambar 120.	Foto Karya Set Perhiasan IV	69

INTISARI

Penciptaan karya seni perhiasan berasal dari kerinduan penulis akan kenangan masa kecil yang ceria, bahagia dan sederhana. Dengan *gulali* bentuk ayam sebagai inspirasi penciptaan perhiasan adalah wujud pengekspresian ide atau gagasan yang terinspirasi dari keunikan dan kekhasan bentuk ayam *gulali*. *Gulali* bentuk ayam tersebut akan dieksplorasi dan dikembangkan dengan daya imajinasi serta kreativitas penulis sehingga tercipta sebuah karya seni perhiasan yang unik.

Metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan ini adalah metode pendekatan estetika. Metode yang digunakan dalam penciptaan ini adalah metode penciptaan Prof. SP. Gustami dan *Practice-Led Research*, sehingga dengan demikian menjadikan karya yang tidak hanya berbobot secara visual namun juga secara konseptual. Teknik yang digunakan dalam penciptaan ini adalah teknik cor, teknik patri dan *pave*.

Karya yang diciptakan berupa empat *set* perhiasan dengan empat macam pewarnaan. Set pertama terdiri dari kalung kombinasi batu *red jasper*, anting, gelang dan cincin kombinasi batu *natural carnelian* menggunakan konsep pijatan *gulali* bentuk ayam yang bergelombang berwarna kuning dengan garis kuning mengkilap dan tegas untuk memunculkan bentuk pijatan. Set kedua terdiri dari kalung kombinasi batu *red swarovski* dan bros menggunakan konsep pijatan *gulali* berbentuk ayam *gulali* berwarna merah muda dengan garis kuning yang tegas. Set ketiga terdiri dari kalung, anting dan gelang menggunakan konsep pijatan berupa garis yang meliuk-liuk berbentuk ayam berwarna perak dengan garis kuning mengkilap. Set keempat terdiri dari kalung dan anting menggunakan konsep pijatan *gulali* berbentuk bulatan-bulatan dan pengambilan bagian dari tubuh ayam sebagai penggambaran ayam *gulali* serta menggunakan pewarnaan coklat kemerahan dengan usapan garis kuning yang tegas dan mengkilap.

Kata Kunci: Kenangan, *Gulali*, Ayam, Seni, Perhiasan, Logam.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia memiliki berbagai macam jajanan tradisional yang harus dilestarikan keberadaannya. Jajanan tradisional merupakan salah satu ciri khas dan harta kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia. Tidak hanya dari sisi rasa, bentuk, keanekaragaman yang bermacam-macam dan menarik, tetapi juga dari warna-warnanya yang menggambarkan Negara Indonesia yang kaya berbagai macam kebudayaan dan suku bangsa. Dengan demikian, Indonesia memiliki makanan dan jajanan tradisional yang sangat beraneka ragam. Salah satunya adalah permen *gulali*.

Permen *gulali* merupakan salah satu jajanan tradisional Indonesia yang cukup populer pada masanya. Ketika belum banyak permen atau *lollipop* kemasan seperti sekarang ini, anak-anak lebih menyukai membeli permen *gulali* yang dijajakan oleh pedagang keliling.

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi permen *gulali* sudah mulai sulit untuk ditemukan. Permen *gulali* mulai ditinggalkan oleh masyarakat karena dianggap tidak menarik dan sulit untuk mendapatkannya dibandingkan permen modern yang dikemas dengan desain yang lebih menarik dan mudah untuk mendapatkannya. Oleh karena itu, permen *gulali* tidak mampu mempertahankan eksistensinya.

Permen *gulali* juga bisa menjadi sebuah lorong waktu yang akan membawa kita ke masa ketika permen *gulali* begitu terkenal dan disukai banyak orang, seakan-akan kuliner menjadi jembatan penghubung berbagai peristiwa di masa lalu dan saat ini. Tak perlu lewat jajanan yang mahal, jajanan sederhana seperti *gulali* pun kita sudah bisa bernostalgia ke masa lalu. Dahulu *gulali* merupakan jajanan yang banyak digemari oleh banyak kalangan. Hampir semua orang pernah merasakannya. Rasanya yang manis membuat jajanan satu ini disukai terutama anak-anak.

Penulis mengambil salah satu jajanan tradisional *gulali* karena memiliki tekstur yang unik dan bentuknya yang menarik. Membuatnya saja masih sangat

tradisional dan memiliki cita rasa serta warna yang khas. Membutuhkan keterampilan khusus dalam membuat adonan dan kreativitas dalam menciptakan bentuk jajanan ini. Dari berbagai macam bentuk *gulali*, penulis mengambil bentuk *gulali* ayam dikarenakan sangat khas sebagai salah satu jajanan tradisional zaman dahulu.

Selain itu, ciri khas permen *gulali* yang diambil oleh penulis adalah karakter dari pijatan dan lelehannya. Akan tetapi, yang paling kuat adalah pijatannya saat *gulali* dibentuk karena pijatan-pijatan tangan yang membuat permen ini sangat khas bentuknya. Dengan demikian, penulis ingin menyuguhkan ciri khas teknik pijatan tangan ke dalam perhiasan logam.

Selain itu, penulis ingin bernostalgia mengenang kembali kerinduan masa kecil melalui jajanan tradisional *gulali*. Masih perlu ditanamkan rasa ingin mengetahui dan melestarikan budaya tradisional Indonesia. Oleh karena itu, penulis akan memvisualisasikan bentuk ayam *gulali* sebagai jajanan tradisional ke dalam sebuah karya perhiasan logam.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana karakter/ciri khas dari bentuk permen *gulali* yang dapat dieksplorasi pada penciptaan karya perhiasan logam ini?
2. Bagaimana proses penciptaan perhiasan yang bersumber dari *gulali* bentuk ayam sebagai inspirasi penciptaan perhiasan logam?
3. Bagaimana wujud karya seni perhiasan logam yang bersumber dari *gulali* bentuk ayam?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

- a. Mengeksplorasi karakter/ciri khas visual yang terdapat pada bentuk ayam *gulali* dan mengaplikasikan hasilnya kepada karya seni yang bersifat fungsional.
- b. Mewujudkan dan mendeskripsikan proses penciptaan perhiasan logam yang bersumber dari *gulali* bentuk ayam.

- c. Menampilkan hasil karya perhiasan logam yang bersumber dari *gulali* bentuk ayam.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Menginspirasi pengrajin dan desainer perhiasan dalam menciptakan perhiasan yang lebih kreatif dan inovatif di masa mendatang.
- b. Menambah sumbangan ilmu dalam pembuatan karya kriya logam.
- c. Mengingat kembali terutama anak zaman sekarang tentang kekayaan jajanan tradisional Indonesia yaitu permen *gulali* melalui karya seni perhiasan.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Pendekatan Estetika

Pendekatan estetis dibutuhkan dalam penciptaan karya seni perhiasan untuk menentukan komposisi bentuk, warna, tekstur, dan bahan agar menghasilkan rancangan perhiasan yang memancarkan keindahan (estetika) dari *gulali* bentuk ayam. Dengan demikian, diharapkan dapat menggugah minat masyarakat untuk mengenang kembali permen *gulali* tersebut. Pendekatan estetis juga dibutuhkan dalam mempertimbangkan keselarasan antara rancangan dan tubuh pemakai perhiasan, sehingga nantinya rancangan perhiasan yang dihasilkan memiliki kesesuaian estetis dengan pemakainya serta mampu menjalankan fungsinya dalam memperindah tubuh pemakai.

2. Metode Penciptaan

Dalam pembuatan perhiasan, metode penciptaan merupakan salah satu cara sistematis sebagai metode pengumpulan data untuk memperoleh objek acuan penciptaan dan menuangkan ide ke dalam karya seni, antara lain:

Metode Penciptaan Karya

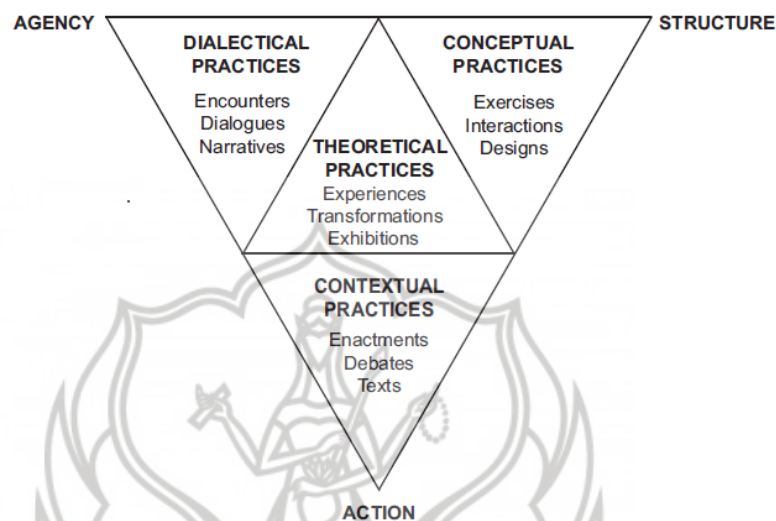
Penulis menggunakan metode penciptaan S.P. Gustami sebagai acuan dalam penciptaan karya seni. Menurut S.P. Gustami (2007: 329), penciptaan karya seni secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu:

- 1) Tahap Eksplorasi, yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisis data menggunakan pendekatan estetis. Hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain.
- 2) Tahap Perancangan, yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisis data ke dalam berbagai sketsa rancangan (desain). Kumpulan rancangan (desain) tersebut kemudian diseleksi dan disempurnakan hingga menjadi rancangan final dan dibuatkan gambar kerjanya. Gambar kerja ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) nantinya menjadi acuan dalam proses perwujudan karya. Dalam tahap ini digunakan pendekatan estetis dan pendekatan ergonomis untuk menghasilkan rancangan yang menarik sekaligus praktis dalam pemakaiannya.
- 3) Tahap Perwujudan, yaitu mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain atau ide. Model ini dapat dibuat dalam bentuk miniatur atau sesuai dengan karya yang sebenarnya. Jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka dapat dilanjutkan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi). Proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional.

Selain metode penciptaan oleh S.P. Gustami, digunakan juga pendekatan *Practice-Led Research*. Pendekatan *Practice-Led Research* adalah pendekatan yang berbasis pada sebuah penelitian yang diperoleh dari sebuah praktik. Praktik yang dimaksud dalam hal ini adalah praktik membuat karya seni.

Karya kreatif dalam lingkungan universitas saat ini sering disebut *practice-led research* dan afiliasinya (*Practice-Based Research, Creative Research* atau *Practice As Research*). Istilah tersebut bermaksud untuk menggambarkan sebuah praktik yang dapat menghasilkan wawasan penelitian, seperti yang muncul dari karya kreatif atau pada dokumentasi dan teorisasi karya tersebut. Istilah *Practice-Led Research* dan afiliasinya

digunakan untuk membuat dua pendapat tentang praktik yang biasanya tumpang tindih dan saling terkait: pertama, bahwa karya kreatif adalah bentuk dari penelitian dan menghasilkan sebuah penelitian yang jelas; kedua, untuk menyarankan bahwa praktik kreatif-pengetahuan yang dilatih milik praktisi kreatif dan proses yang dijalani pada saat mereka membuat karya-dapat menghasilkan wawasan penelitian khusus yang kemudian dapat digeneralisasi dan ditulis sebagai penelitian. (Smith dan T. Dean 2009 : 2-7).



Gb.1. *Practice-Led Research: Sebuah Kerangka Praktik.*
(sumber: *Practice-Led Research, Research-Led Practice in the Creative Arts*, hal 49).

Gambar kerangka praktik di atas mendeskripsikan cakupan praktik penelitian yang dilakukan oleh seniman. Gambar tersebut menjelaskan berbagai cakupan wilayah penyelidikan yang terbuka untuk penelitian artistik yang dilakukan di studio sesuai aturan universitas. Bagian pusat yang mengikat empat jenis wilayah penelitian yaitu *Theoretical Practices* yang merupakan tempat dimana masalah penelitian dan isu ditemukan dan diselesaikan (Sullivan dalam Smith dan T. Dean 2009: 49). Para peneliti berbasis praktik kemudian bergerak keluar batasan luas imajinasi dan intelektual. Jika dilihat dari hubungan dengan sekitarnya, cara pandang dan praktik yang berbeda muncul sebagai permintaan dan berbalik arah pada berbagai sumber dalam *eksplorasi agency, structure, dan action*. Dengan demikian, wilayah yang lebih luas dinamakan *conceptual, dialectical, dan contextual practices* yang mencakup kegiatan pada aktivitas penelitian.

Conceptual Practices adalah bagian terpenting untuk berpikir dan membuat tradisi dimanapun seniman merumuskan bentuk hingga konsep pada pembuatan karya yang menjadi bagian dari proses penelitian. Di sinilah seniman terlibat dalam praktik yang menggunakan kapasitas ‘berpikir setengah matang’ memanfaatkan persebaran pengandaian kognitif dengan pengetahuan visual. *Dialectical Practices* adalah bentuk penyelidikan seniman untuk mengeksplorasi keunikan proses, memaknai sebuah pengalaman yang dirasakan, dihidupi, disusun ulang, dan diartikan kembali. Hal ini mungkin personal atau umum dan mungkin merupakan hasil dari berhadapan dengan karya seni. Oleh karena itu, sebuah makna karya seni telah ‘dibuat’ dari transaksi dan narasi yang menyatu dan memiliki kekuatan dan agen untuk membawa perubahan pada tingkat individu atau bahkan masyarakat. Seniman di sini menggunakan kapasitas kognitif dari sebuah seni sebagai proses sosial yang dimediasi dan proses dari ‘berpikir dengan bahasa’ dimana gambar dan objek adalah sebuah tulisan berbentuk kode yang membutuhkan analisis dan dialog untuk menciptakan dan mengkomunikasikan makna. *Contextual Practices*, mencerminkan tradisi lama suatu seni sebagai kritikan dari bentuk penyelidikan yang bertujuan untuk membawa perubahan sosial. Praktisi seni kontekstual memanfaatkan proses kognitif dengan penjelasan terbaik sebagai ‘berpikir pada aturan’ hal itu merupakan situasional dan memanfaatkan teks visual, isu, debat, dan hasrat yang fokus pada bagian kecil, tetapi cakupannya luas.

Hubungan dari metode penciptaan dan *Practice-Led Research* tersebut dapat dilihat dari proses atau praktik adalah suatu komponen penting dalam pembuatan karya seni. Proses penciptaan dijelaskan dalam metode penciptaan, yang kemudian metode tersebut menghasilkan penelitian bagi para senimannya.